

キャラクター名
ファーファ

— プレイヤー名 —————

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	踊り子	性別	女	年齢	18
冒險者Lv	2	経歴	役に立たない得意技がある		
経験点	0		長い船旅をしたことがある 「負けず嫌い」と評されたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	10			23	3
		敏捷度	10			23	3
体	1	筋力	5			6	1
		生命力	12			13	2
心	11	知力	6			17	2
		精神力	14			25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	1		
アルケミスト	1		
バトルダンサー	2		

戦闘特技

練技/呪歌/騎芸/賦術

技能	技能	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	ポインツガード	必要		
		ランク	筋力	回避力
鎧		1	1	
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	バトルダンサー	合計値	6	0

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
スカウト用ツール	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
保存食x3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
マテリアルカードB(金)x5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
魔香草x3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	23 m	69 m	2d+ 6	0	19
魔物知識/弱点	先制力		生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+	4	2d+ 4	2d+ 6	0

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰 アルケミーキット	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

【その他メモ】

出身地【マカジャハット王国】

愛称「ファーファ」

冒険に出た理由《無理やり巻き込まれて》

元旅人のグラスランナーの少女。

赤ん坊の頃から両親と各地を巡ってきたが、10歳になると同時に一人旅を始めるが、13歳の時に客船と間違えて海賊船に乗ってしまう。

幸いにも麦○らの一昧のような海賊だったため殺されることはなく、むしろ意気投合し海賊見習いに数々目前に一時の船長の目的不文を伝説の秘密を覺へたとして海賊団は解散

しかし数ヶ月前に、一味の船長の目的であった伝説の秘宝を見つけてたことで海賊団は
重び、上陸を始めた。海賊時代の冒険が再び激的さをもつて、温厚に思こよこに

再び一人旅を始めるも、海賊時代の冒険が刺激的すぎたせいか退歩の一歩たりつく様な冒険を求めて、冒険者になることにした。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□□⑯
□□□□□⑯
□□□□□㉑
□□□□□㉕
□□□□□㉙
□□□□□㉓